

任天堂 ファミリー コンピュータ™ 用カセット

FAMICOM FAMILY

# ヘカトルスの栄光

## タイタンの滅亡



とり あつ かい せつ めい しょ  
取扱説明書

**DECO** デイトrust 株式会社  
DFC-2H



このたびはデータースト・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ヘラクレスの栄光Ⅱ・タイタンの滅亡」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ゲームの性格上、内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。



## 目次

|                      |    |
|----------------------|----|
| 親愛なる者へ、そして、勇氣ある者へ…。… | 2  |
| 旅立つための準備 ……          | 6  |
| コントローラーの使い方 ……       | 7  |
| 旅を始める前に ……           | 8  |
| コマンド入力について ……        | 10 |
| 旅の途中で。 ……            | 20 |
| 武器・防具・道具・他 ……        | 24 |
| 魔法 ……                | 30 |
| 旅を進めて行くためには…。…       | 36 |





しん あい もの  
親愛なる者へ、  
しゅう き もの  
そして、勇気ある者へ…。

あなたが生まれる<sup>う</sup>前<sup>まえ</sup>から、いえ、わたしたちが  
生まれる何百年も前<sup>なん びゃくねん まえ</sup>から、ナナの国<sup>くに</sup>だけではなく、  
ギリシア<sup>はじ</sup>を始めとする世界中<sup>せ かいじゅう</sup>の国々<sup>くに くに</sup>は平和<sup>へい わ</sup>の光<sup>ひかり</sup>に  
包<sup>つつ</sup>まれつづけてきました。

おだ やかな 陽光<sup>ようこう</sup>、色<sup>いろ</sup>とりどりに咲<sup>さ</sup>き乱<sup>みだ</sup>れる花<sup>はな</sup>、そ  
して、たの 楽<sup>たの</sup>しげに語<sup>かた</sup>らう人<sup>ひと</sup>たちの瞳<sup>ひとみ</sup>は、いつも愛<sup>あい</sup>と  
き 希望<sup>きぼう</sup>に満<sup>み</sup>ちあふれています。そう、わたしたちが

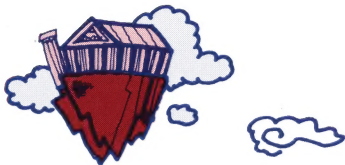




生まれる何百年も前から、ずっと…。

それというのも何百年も昔、一人の勇者がこの  
世界を魔物たちの悪の手から守ってくれたからな  
のです。そう、あなたもご存知でしょう、伝説の  
英雄・ヘラクレスのことを。そして、彼が築いて  
くれた世界の平和の中に、あなたも、わたしたち  
も暮しているのです。





しかし、最近、世界のあちこちで、そして、ついには、すぐ近くのアテネの街のまわりでも、おかしい、怪しい魔物が姿を見せるようになったのです。どうやら、闇の魔王——タイタンとその手下どもが動き始めたようなのです。彼らの狙いはただひとつ——世界中を恐ろしい、暗黒世界に変えてしまうことなのです。

ここまで読めば、わたしがこの手紙をあなたに書いた理由がわかってもらえたことと思います。伝説の英雄・ヘラクレスによってつくられ、そして、何百年も受け継がれてきた平和な世界を、邪悪な魔物たちの手から守ってほしいのです。

お願いします。わたしは、ナナの国に住む、あなたのように勇氣ある若者たちに手紙で呼びかけているのです。闇の魔王を倒すための遠征隊に加わってもらえるようにと…。

無理にとは言いません。人にはそれぞれに考え方があるのですから…。



でも、<sup>ねが</sup>お願いです。<sup>でん</sup>伝説の<sup>せいゆう</sup>英雄・ヘラクレスの  
ように、<sup>あい</sup>愛と<sup>ゆうき</sup>勇氣に<sup>み</sup>満ちあふれた<sup>こころ</sup>心を持って、<sup>やみ</sup>闇  
の<sup>まおう</sup>魔王を<sup>たお</sup>倒すための<sup>えん</sup>遠征隊に、<sup>さん</sup>ぜひとも<sup>か</sup>参加して  
もらいたいのです。

つらく、<sup>くる</sup>苦しく、<sup>なが</sup>長い<sup>たび</sup>旅になるでしょう。でも、  
<sup>けっしん</sup>決心してもらえたのなら、この<sup>てがみ</sup>手紙を持って<sup>しろ</sup>城を  
<sup>たず</sup>訪ねてきてください。

あなたが<sup>しろ</sup>城を<sup>たず</sup>訪ねてくれることを<sup>き</sup>期待<sup>たい</sup>しています  
…。





たびだ

じゅん び

## 旅立つための準備

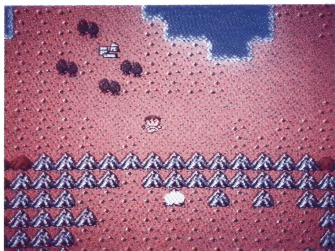
このゲームは、世界の支配を企む魔物を倒すために、あなたが主人公の勇者となって広大な画面の世界を旅するゲームです。

あなたは街や村を訪ね、そこに住む人々から旅を進めるための情報を得たり、必要な武器・道具などを譲ってもらったりしながら、遠く、長い旅を歩んでゆくのです。

行く手をはばむ魔物たちとの戦い、待ち受ける様々な困難、幾多の謎…。

タイタンとその手下の魔物たちを打ち倒し、見ごと、世界に平和と安息の日々を取り戻してください。

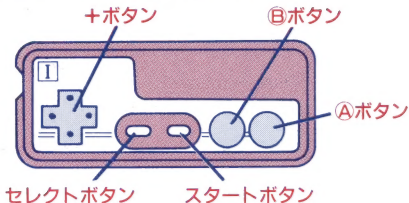
あなたの知恵と勇気に期待します。







## ●コントローラーの使い方



(コントローラーIIは使いません。)

### +ボタン

主人公たちの上下左右への移動をする時に。また、コマンド・ウィンドが表示されている時は、ウィンド内の➡を上下左右に移動させ、コマンドを選択する時に使用します。

### Aボタン

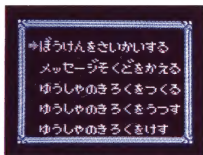
コマンド・ウィンドを呼び出す時に。その後、+ボタンで選択したコマンドを実行する時に、もう一度押してください。また、メッセージ・ウィンドに↓が点滅している時に押すと、次のメッセージが表示されます。また、ある乗り物から降りる時に。

### Bボタン

コマンド入力を途中でキャンセルしたい時に。



# たび はじ まえ 旅を始める前に



ファミリーコンピュータに「ヘラクレスの栄光<sup>えいこう</sup> II」のカセットを正<sup>ただ</sup>しくセット。電源<sup>でんげん</sup>スイッチを入<sup>い</sup>れると、タイトル画面<sup>がめん</sup>があらわれます。

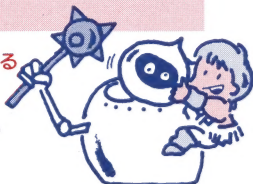
スタートボタンを押<sup>お</sup>すと画面<sup>がめん</sup>がかわるので、旅<sup>たび</sup>立<sup>た</sup>つための準備<sup>じゅんび</sup>にとり組<sup>く</sup>んでください。

はじめてゲームをする時<sup>とき</sup>には、『ゆうしゃのきろくをつくる(勇者<sup>ゆうしゃ</sup>の記録<sup>きろく</sup>をつくる)』と表示<sup>ひょう</sup>されます。メッセージのあとで名前<sup>な</sup>入力画面<sup>めい</sup>に変わ<sup>か</sup>ります。あなたの好きな名前<sup>な</sup> (5文字<sup>ぶん</sup>分<sup>ぶん</sup>)を入力<sup>にゅうりよく</sup>してください (+ボタン→Aボタン)。

## ●ぼうけんをさいかいする

(冒険<sup>ぼうけん</sup>を再開<sup>さいかい</sup>する)

ま<sup>まえ</sup>前のつづきからゲームを<sup>また</sup>再<sup>はじ</sup>び始める<sup>とき</sup>時に。





## ●メッセージそくどをかえる

ゲーム進行中でのメッセージの表示速度を変え  
ることができます。(8段階)

## ●ゆうしゃのきろくをつくる

(勇者の記録をつくる)

このゲームでは、同時に3人までゲームを進め  
ることができます。『勇者の記録』は3つ用意され  
ていますので、別の名前を登録して進める時など  
に使います。

## ●ゆうしゃのきろくをうつす

(勇者の記録を写す)

現在続行中の旅(『勇者の記録』)を他の記録に写  
し、別の旅を始める時などに使います。ただし、  
使っていない『勇者の記録』がない場合には、記  
録を写すことはできません。

## ●ゆうしゃのきろくをけす

(勇者の記録を消す)

必要のなくなった時などに、以前の『勇者の記  
録』を消してしまうことができます。一度消して  
しまうと、二度と記録は復活できないので注意し  
てください。

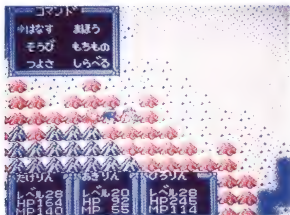


## にゅうりょく コマンド入力について

コマンド・ウィンドは、通常画面の時にⒶボタンで呼び出すものと、魔物たちとの戦闘画面の時に表示されるものとの2種類に大別されます。(他にも街中の店などで表示されるものがあります。)

### ●通常画面の時のコマンド入力

【Ⓐボタン⇒+ボタン⇒Aボタン(キャンセルはⒷボタン)】



### ①はなす(話す)

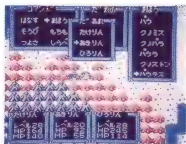
- 街や村の中で人々と話しをする時に使います。
- 建物の外で話しをする時は、相手に接し、その人の方を向いてください。
- 店の中などでは、カウンター越しに相手と話しをすることができます。



## ②まほう(魔法)

●魔法を使う時に使うコマンドです。

●魔法を使う人、使える魔法、使い方などが次々と表示されます。+ボタン  
⇒Aボタンで実行してください。



## ③そうび(装備)

●持っている武器や防具を装備する時に使います。

●装備できるものは、武器、盾・鎧・かぶと・こて・すねあて、があります。

●装備しているものには「E」の表示がつきます。

●同時に、現在の装備での攻撃力・防御力が表示されます。

●仲間によっては、装備できるものとできないものがありますので注意してください。

## ④もちもの(持ち物)

●それぞれが持っている道具のリストが表示されます。

●リストのあとに、『つかう』、『わたす』、『すてる』と表示されます。方法を選んで実行してください(+ボタン⇒Aボタン)。



## ⑤しらべる(調べる)

- 自分が立っている場所の<sup>じぶん た</sup>前を<sup>まへ</sup>調べる<sup>しら</sup>時に<sup>とき</sup>使います。
- 宝の箱を見つけた時は、箱の前で『しらべる』とふたを開けて中のものを手に入れることができます。(『もちもの』を持ちすぎている時には、入手できないことがあります。)
- 持ち物はで12個持つことができます。(1人あたり)

## ⑥つよさ(強さ)

- あなたや仲間たちの強さを見る時に使います。
- 2人以上でいる時は、誰の『強さ』を見るのかを指定してください。

|                         |                         |   |  |
|-------------------------|-------------------------|---|--|
| さくら                     |                         | しゅじん：14435G   |  |
| さいだいHP：234              | さいだいMP：140              | ぶき：ミノスの剣の<br>たて：てつたて<br>よろい：こごわたりびら<br>かぶと：てつかぶと<br>こて：あさのてぶくろ<br>すねあて：しのびのくつ |  |
| うから：68                  | すばやさ：69                 |   |  |
| たいりょく：43                | うんのよさ：83                |   |  |
| こうけりょく：113              | しゅびりょく：68               |   |  |
| たいりょく：68                | しゅびりょく：68               |   |  |
| しゅびりょく：68               | しゅびりょく：68               |   |  |
| レベル28<br>HP163<br>MP140 | レベル28<br>HP163<br>MP140 | レベル28<br>HP163<br>MP140   |  |

- レベル：キャラクターの成長度をあらわしたものです。魔物を倒し、経験を積むとレベルが上がります、最大ヒットポイントも上がります。

- HP(ヒットポイント)：キャラクターの基礎体力です。敵からのダメージを受けると減っていき、ゼロになるとキャラクターは死んでしまいます。

- MP(マジックポイント)：魔法をとる力です。魔法をとるたびに減ってしまいます。



●**ステータス**：<sup>かく</sup>各キャラクターの<sup>げん ざい</sup>現在の<sup>じょうたい</sup>状態などを<sup>こま</sup>細かく<sup>み</sup>見るができます。

●**さいだいHP**<sup>ヒットポイント</sup>

レベルが上がるにつれて、<sup>さい だい</sup>最大ヒットポイントも<sup>あ</sup>上がります。

●**さいだいMP**<sup>マジックポイント</sup>

HPと同様、レベルとともに<sup>さい だい</sup>最大マジックポイントも<sup>あ</sup>上がります。

●**ちから**(力)<sup>ちから</sup>

力の強さです。レベルとともに<sup>あ</sup>上がります。

●**すばやさ**(素早さ)<sup>す ばや</sup>

『力』と同様、レベルとともに<sup>あ</sup>上がります。数値<sup>すう ち</sup>が<sup>たか</sup>高いほど、敵に<sup>でき</sup>素早い<sup>す ばや</sup>攻撃<sup>こう げき</sup>を<sup>し か</sup>仕掛けられます。

●**たいりょく**(体力)<sup>たいりょく</sup>

<sup>ぼう ぎょりょく</sup>防御力に<sup>たいりょく ち</sup>体力値が<sup>えい きょう</sup>影響を<sup>あた</sup>与えます。

●**うんのよさ**(運の良さ)<sup>うん よ</sup>

魔物との戦闘中に<sup>せんと ちゅう</sup>効果が<sup>こう か</sup>発揮される数値です。  
戦闘から<sup>せん とう</sup>逃れたり、敵の<sup>の が</sup>魔法<sup>て き ま ほう</sup>をかわしたりすることができるようになります。



●**こうげきりよく(攻撃力)**

1回の攻撃で敵に与える

ことのできるダメージ。

強力な武器、大きな力で  
高めることができます。

●**しゅびりよく(守備力)**

敵の攻撃で受けるダメー

ジ。数値が大きいほど、

敵の攻撃から受けるダメ  
ージが少なくなります。



●**しよじきん(所持金)**

敵を倒したり、箱の中に隠されていたりするの  
を見つけて手に入れます。また、仲間といる時  
には、仲間との合計値が表示されます。

●**けいけんち(経験値)**

魔物たちを倒すことによって獲得していく数値  
です。経験値が上がるにつれてレベルも上がり、  
キャラクターを成長させることができます。

---

※最後に、戦闘中、移動中に使える魔法が表示さ  
れます。





ヒットポイント マジックポイント

## ●HP：MP



かく  
各キャラクターのHP、MPの、現在のレベルで  
さいだいち  
の最大値が表示されています。

## ●ならびかえ



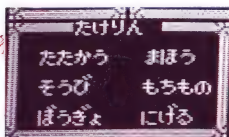
いどうじ  
移動時のキャラクターの並び方を変える時に使  
います。



## ●戦闘画面の時のコマンド入力

あなたや仲間たちが旅をつづけていく途中には、  
無数の魔物たちがあなたたちの行く手を妨げよう  
と襲いかかってきます。しかし、魔物たちとの戦  
闘に打ち勝つことによって、キャラクターは成長  
していくのです。勇気をもって戦いに挑んでくだ  
さい。

魔物に出会うと自動的に戦闘画面に切り換わり  
ます。仲間と一緒にいる時には、得意・不得意・  
チームワークを考えて、効率のよい戦闘を心がけ  
てください。





## ① たたかう (戦う) <sup>たたか</sup>

- 装備<sup>そうび</sup>している武器<sup>ぶき</sup>で戦<sup>たたか</sup>います。  
また、武器<sup>ぶき</sup>を持っていない時<sup>とき</sup>は  
素手<sup>すで</sup>で戦<sup>たたか</sup>うことになります。
- 複数<sup>ふくすう</sup>の魔物<sup>まもの</sup>と戦<sup>たたか</sup>う時<sup>とき</sup>は、戦<sup>たたか</sup>う相<sup>あい</sup>手<sup>て</sup>を選<sup>えら</sup>んでください。



## ② まほう (魔法) <sup>まほう</sup>

- 魔法<sup>まほう</sup>を使<sup>つか</sup>って攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>をします。また傷<sup>きず</sup>ついた仲<sup>なか</sup>間<sup>ま</sup>  
を救<sup>すく</sup>うための魔法<sup>まほう</sup>を戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>中<sup>ちゅう</sup>に使<sup>つか</sup>うこともできま  
す。
- 使<sup>つか</sup>う魔法<sup>まほう</sup>、使<sup>つか</sup>う相<sup>あい</sup>手<sup>て</sup>を選<sup>えら</sup>んでください。

## ③ そうび (装備) <sup>そうび</sup>

- 戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>中<sup>ちゅう</sup>に装<sup>そう</sup>備<sup>び</sup>を取<sup>と</sup>り替<sup>か</sup>えたり、また破<sup>は</sup>損<sup>そん</sup>した武<sup>ぶ</sup>器<sup>き</sup>  
や防<sup>ぼう</sup>具<sup>ぐ</sup>を持<sup>も</sup>ち替<sup>か</sup>えたりする時<sup>とき</sup>に使<sup>つか</sup>います。(使<sup>つか</sup>  
い方<sup>かた</sup>は普<sup>ふ</sup>通<sup>つう</sup>画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>の時<sup>とき</sup>と通<sup>おな</sup>じです。)

## ④ もちもの (持ち物) <sup>もちもの</sup>

- 戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>中<sup>ちゅう</sup>に、薬<sup>やく</sup>草<sup>そう</sup>などの体<sup>たい</sup>力<sup>りよく</sup>を回<sup>かい</sup>復<sup>ふく</sup>してくる道<sup>どう</sup>  
具<sup>ぐ</sup>などを使<sup>つか</sup>う時<sup>とき</sup>に用<sup>もち</sup>います。(使<sup>つか</sup>い方<sup>かた</sup>は普<sup>ふ</sup>通<sup>つう</sup>画<sup>が</sup>面<sup>めん</sup>  
の時<sup>とき</sup>と通<sup>おな</sup>じです。)



## ⑤ ぼうぎょ(防御)

- 敵からの攻撃にそなえて身を守り、少しでもダメージを減らそうとする時に使います。

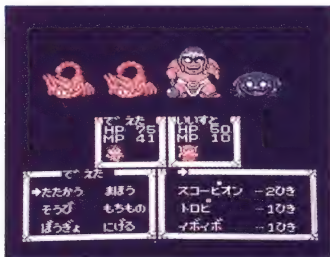
## ⑥ にげる(逃げる)

- 魔物との戦闘から逃れようとする時に使います。  
しかし、必ずしも逃げられるとは限りません。
- 仲間と一緒に行動している時は、仲間全員で逃げるようになります。





戦闘画面では、すべてのコマンド入力が終了すると戦闘が開始されます。戦いは敵・味方の区別なく、素早い行動力を持つ者から順番に挑みます。



どちらかが全滅すると戦闘モードは終了します。全滅しない場合には、もう一度コマンド入力画面に戻り戦闘を繰り返すか、『にげる』ことで戦闘モードから脱出します。

コマンドの入力を間違えたり、キャンセルしたい場合にはBボタンを押してください。また、Bボタンを押すことで、コマンド入力の初期画面に戻ります。



## たびとちゅう 旅の途中で。

こうだい せかい まち むら  
広大なギリシアの世界のあちこちには街や村が  
てんざい  
点在しています。そして、そこに住む人々は、長  
く、くる たび やく た  
苦しい旅をつづけるあなたたちに、役に立つ  
じょうほう たび あた  
情報や旅のヒントを与えてくれます。また、街や  
むら みせ  
村のいろいろな店には、あなたたちが旅をするの  
に ひつよう どうぐ そろ  
に必要な道具などが揃っています。(店の主人とは  
みせ しゅじん  
カウンター越しに『はなす』ことができます。)



### ●ぶきや(武器屋)

いろいろなぶきやぼうぐをうっています。しなもの  
ねだん み か えら  
値段を見てから買いたいものを選んでください。

【+ボタン➡️Ⓐボタン(キャンセルはⒷボタン)】



## ●どうぐや(道具屋)

旅の途中で使う、いろいろな道具を売っている店です。また、不要になった道具を売ることもできます。

## ●やどや(宿屋)

戦いで傷ついた体を休めるためにも宿屋は貴重な場所です。人数分の宿泊費を払って泊まれば、朝には全員のHP、MPが最大値まで回復しています。おまけに二泊、三泊、と泊まれば…。



## ●あずかりじょ(預り所)

各キャラクターは一度に持てる『もちもの』の数が決まっています。(一人12個まで)これ以上持てない時でも、これからあとに何か入手するかも…、というような時には、すぐに使わないと思われる道具などを、一時預ってもらうことができます。

旅の出発地・ナナの国の港のそばにあります。



## ●しんたくじょ(神託所)

お金を寄付することで、神託所ではいろいろな恩恵を受けることができます。



### ①いしのちりょう(石の治療)

魔物との戦いで仲間の体が石にされてしまった時に治療してくれます。

### ②のろいをけす(呪いを消す)

過って呪いのかかった武器などを装備してしまったりした時に、その呪いを消してくれます。

### ③ししゃふっかつ(死者復活)

魔物との戦いの末、不覚にも死んでしまった仲間を生きかえらせてくれます。

また、仲間全員があえなく死んでしまった時には、一人だけが生き返ってゲームをつづけることができますが、所持金は半分になってしまいます。





#### ④てんにいのる(天に祈る)

旅を途中で中断し、今までの旅の記録を残しておいてもらえます。それとともに、仲間たちが、それぞれ次のレベルに上がるためには、どれぐらいの経験値が必要なのかを教えてください。

ゲームを中断するためには、神託所の老人の言葉に従い、「いのちのともしび」を地におさめ、ゲームの中止をしてください。



ゲームを中断する時は、最後の画面の指示に従い、リセットボタンを押しながら電源スイッチを切ってください。

また、ゲームを再開する時は、『ぼうけんをさいかいする』を選んで、あなたの冒険の書を入力してください。



## ぶ き    ぼう く    どう く    ほか 武器・防具・道具・他

行く手を妨げる魔物たちとの戦い、長く、厳しい旅…。あなたが旅をつづけるために、武器や防具、道具はなくてはならないものです。でも一人で持てるものは12個まで。武器の強さ、仲間との分担、所持金などを考えて持つようにしてください。また、武器や道具には、店で売っていたり、宝箱に隠されているものもあります。

### ぶ き 武器



#### ●くさりこんぼう(鎖棍棒)

武器の中では一番安く、手に入り易いが、攻撃力は…。



#### ●たんけん(短剣)

比較的手に入り易い。また、攻撃力もそこそこにはある。



#### ●みかづきとう(三日月刀)

攻撃力が結構強く、ギリシアでは一番ポピュラーな武器。



●**たたかいのけん**(戦いの剣)

値段が結構高い。しかし、その分  
攻撃力もかなり強い。



●**つらぬきのつえ**(貫きの杖)

店で売っている武器の中では一番  
強力な武器です。



●**ミノスのおの**(ミノスの斧)

ある魔物を倒すと手に入る。攻撃  
力は強いが少し重たい。



●**くろいみかづき**(黒い三日月)

一回の攻撃で、二回のダメージを  
与えられる。手に入れば旅がグ  
ンと楽に…。





●なめがわのふく(鞣皮の服)

安いので手に入り易いが、防具としての耐久力は弱い。



●かわのむねあて(皮の胸当て)

軽くて動きやすいが、耐久力はほとんどない。



●くさりかたびら(鎖かたびら)

安くて動きやすい。また、弱い敵からの攻撃には有効。



●てつのよろい(鉄の鎧)

ギリシアで一番ポピュラーな鎧。防御力も比較的高い。



●りゅうのよろい(竜の鎧)

最高の防具と言われている鎧。値段もかなり高い。



●きのたて(木の盾)

ね だん やす かる たて ぼう ぎょりよく  
値段も安く、軽い盾だが、防御力  
はほとんどない。



●てつのたて(鉄の盾)

い ち ばん つか たて  
ギリシアで一番使われているポピ  
ュラーな盾。



●てつかぶと(鉄兜)

ね だん ぼう ぎょりよく かぶと  
値段もそこそこ、防御力もなかな  
かのポピュラーな兜。



●せんしのかめん(戦士の仮面)

み せ う ぼう ぐ なか いち  
店で売られている防具の中では一  
ばん ね だん たか か めん  
番値段の高い仮面。



●てつのグローブ(鉄のグローブ)

つよ たい きゅうりよく  
強さ、耐久力ともにすぐれたもの。  
み 身につけて損はない?!



●ゆうしゃのこて(勇者の小手)

つよ ぼうぎよりよく さいきとう  
強さ、防御力ともに最強の「こて」。  
しかし、店では売っていない…。



●てつのすねあて(鉄のすね当て)

やす ねだん わり うご  
安い値段の割には、動き(すばや  
さ)に効果がある。



●しのびのくつ(忍の靴)

「すばやさ」がグンと上がる。動  
きはや てき ゆうこう  
きの早い敵にも有効。



●まよけのうでわ(魔除けの腕輪)

うん よくなる、といわれている不  
思議な腕輪。

武器や防具、道具の中には、ここに書かれて  
いるもの以外にもさまざまなものがあります。  
対戦する魔物、自分たちの進もうとする場所な  
ど、状況を考えて使いわけることが必要です。



どうぐ ほかに  
道具・他



●やくそう(薬草)

ヒットポイント HPを30ポイント<sup>かいふく</sup>回復してくれる。  
さいしょ 最初の頃<sup>ころ</sup>は必需品<sup>ひつじゅひん</sup>？



●たびのつばさ(旅の翼)

いま 今までに訪<sup>おも</sup>ずれたことのある街<sup>まち</sup>へ  
飛<sup>と</sup>んで行ける便利<sup>べんり</sup>な翼<sup>つばさ</sup>。(訪<sup>おも</sup>ずれた  
街<sup>まち</sup>の名前<sup>なまえ</sup>は、住人<sup>じゅうにん</sup>に確<sup>かく</sup>認<sup>にん</sup>！)



●よるのとばり(夜の帳)

ひる 昼を一瞬<sup>いつしゅん</sup>にして夜<sup>よる</sup>に変<sup>か</sup>えてしまう  
ことができる。



●カギ(鍵)

とびら 扉<sup>あ</sup>を開けるための必需品<sup>ひつじゅひん</sup>。扉<sup>とびら</sup>に合  
わせて、木<sup>き</sup>や石<sup>いし</sup>などにつくられた  
ものもある。



## 魔法

経験値を積み重ね、レベルが上がるにつれて、  
あなたも仲間たちも新しい魔法を使えるようになります。

魔法には、魔物たちとの戦闘時に使用するものと、体力を回復したり、毒を消したりする護身用のものとに大別されます。MPの数値が少いと魔法が使えなくなるので注意してください。

### 戦闘時に魔物相手に使う魔法

#### ●パラス(魔物1匹に有効)

コブシ大の火の玉が手から飛び出し、敵を攻撃。

#### ●デオ パラ(魔物1匹に有効)

パラスを強力にしたもの。敵に大きなダメージを与える。

#### ●トリ パラ(魔物1グループに有効)

敵1グループに対して、強力な火の玉攻撃を加える。

#### ●デセ パラム(魔物全グループに有効)

対戦する魔物全体に“デオ パラ”を加える。





●フォー(魔物全グループに有効)

手から電光を発し、対戦する魔物たちに攻撃を加える。

●デオ フォー(魔物全グループに有効)

“フォー”をより強力にした魔法。

●トリ フォー(魔物全グループに有効)

敵に大きなダメージを与えるが、MPの消費もその分…。

●パゴ(魔物1グループに有効)

冷気を発し、魔物たちを攻撃する魔法。

●デオ パゴ(魔物1グループに有効)

より強力な“パゴ”。敵へのダメージも大きい。

●トリ パゴマ(魔物1グループに有効)

激しい冷気で魔物たちを攻撃。MPの消費も大きい。

●カオスマ(魔物1グループに有効)

アンデッド系以外の魔物たちを眠らせてしまう魔法。

●ネクタル(魔物1グループに有効)

魔物たちを酒に酔わせて攻撃の手元をくるわせてしまう。





●トレロ(魔物1匹に有効)

相手を混乱させ、攻撃の手元をくるわせてしまう。

●ダステ(魔物1グループに有効)

戦闘中の敵1グループの防御力を下げてしまいます。

●ダストロン(魔物全グループに有効)

“ダステ”を強力にした魔法。その分MPの消費も大きい。

●サナトス(魔物1グループに有効)

アンデッド系以外の比較的弱い魔物に対して有効な魔法。

●ポリサナマ(魔物1グループに有効)

“サナトス”よりも強力。アンデッド系以外の魔物に効く。

●モルシーバ(魔物1グループに有効)

魔物が仕掛けようとする魔法を封じ込めてしまう。

●エクシス(魔物1グループに有効)

MPを消費せずに、アンデッド系の魔物を消し去る(経験値は入りません)。

●テストム

仲間の動きを封じ込んでしまう魔法(魔物が使う)。



## み かた なか ま ゆう こう ま ほう ほか 味方の仲間<sup>ミカタ</sup>に有効<sup>ナカマ</sup>な魔法<sup>ユウコウ</sup>、他<sup>マホウ</sup>

### ● アク<sup>ミカマ</sup>(仲間<sup>ヒトリ</sup>の1人<sup>ユウコウ</sup>に有効)

まもの こうげき ・ ・ ・ はのおこうげき み かた まも  
魔物の攻撃(ふぶきや炎攻撃)から味方を守る。

### ● アクロス<sup>ナカマゼンイン</sup>(仲間<sup>ユウコウ</sup>全員に有効)

マジックポイント つか なか ま ぜん いん  
MPをちょっと使うが、“アク”を仲間全員<sup>ナカマゼンイン</sup>にかけられる。

### ● スパラー<sup>ナカマヒトリ</sup>(仲間<sup>ユウコウ</sup>1人に有効)

み かた ひ と り こうげきりょく あ ま ほう  
味方1人の攻撃力を上げることのできる魔法。

### ● パウ<sup>ナカマヒトリ</sup>(仲間<sup>ユウコウ</sup>1人に有効)

み かた ヒットポイント かいふく  
味方のHPを回復させることのできる魔法(30ポイント)。



### ● パウラ<sup>ナカマヒトリ</sup>(仲間<sup>ユウコウ</sup>1人に有効)

きょうりょくばん ヒットポイント  
“パウ”の強力版。HPを80ポイント<sup>かいふく</sup>回復させる。

### ● パウテス<sup>ナカマヒトリ</sup>(仲間<sup>ユウコウ</sup>1人に有効)

さいきょうばん ヒットポイント さいだい かいふく  
“パウ”の最強版。HPを最大にまで回復させる。

### ● バリシード<sup>ナカマヒトリ</sup>(仲間<sup>ユウコウ</sup>1人に有効)

ま ほう ま ほう かえ ま ほう  
すべての魔法を魔法の力<sup>カエ</sup>ではね返す魔法。



●スピム(仲間1人に有効)

味方の仲間全員の動き(素早さ)を上げることができる。

●ミウ(仲間1人に有効)

敵の攻撃にそなえて、味方の防御力を上げる魔法。

●ミウラス(仲間全員に有効)

“ミウ”の強力版。MPの消費も少し多い。

●パウテマス(仲間全員に有効)

味方全員のHPを50ずつ回復させる魔法(歩行中)。

●クノミス(仲間1人に有効)

毒に犯された仲間の毒を消し去ることができる。



●クノパラ(仲間1人に有効)

しびれて全身がマヒした仲間を治すことができる。



### ●クノストン

<sup>なか ま ひ と り ゆうこう</sup>  
(仲間1人に有効)

<sup>いし</sup>石にされてしまった仲  
<sup>ま</sup>間を<sup>もと</sup>元に戻すことがで  
<sup>まほう</sup>きる魔法。



### ●クノトレロ(<sup>なか ま ひ と り ゆうこう</sup>仲間1人に有効)

<sup>こんらん</sup>“混乱”している仲間を治すことができる魔法。

### ●イルメク(<sup>なか ま ひ と り ゆうこう</sup>仲間1人に有効)

<sup>し</sup>死んでしまった仲間(<sup>なか ま ほこうちゅう</sup>歩行中)を<sup>い</sup>生き返らせる(<sup>かえ</sup>HP <sup>ヒットポイント</sup>1で)。

### ●イルモア(<sup>なか ま ひ と り ゆうこう</sup>仲間1人に有効)

<sup>し</sup>死んでしまった仲間を<sup>なか ま さいだい</sup>最大HPで<sup>い</sup>生き返らせる<sup>かえ</sup>魔法。<sup>まほう</sup>

### ●ダケーブ

<sup>どう</sup>ダンジョン、<sup>だっしゅつ</sup>塔などから<sup>まほう</sup>脱出できる魔法。<sup>せんとうちゅう</sup>(戦闘中 <sup>ふか</sup>は不可)

### ●ノアルーン

<sup>ほこうちゅう</sup>歩行中に<sup>いぜんい</sup>以前行ったことのある<sup>まち</sup>街へワープできる。

### ●クルターム

<sup>まち</sup>街の中での<sup>なか</sup>昼を<sup>ひる</sup>夜に、<sup>よる</sup>夜を<sup>よる</sup>昼にかえることができる。



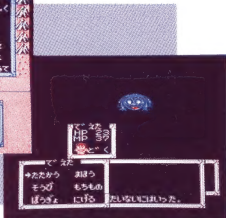
# たび すす い 旅を進めて行くためには…。

## ● 備えあれば、憂いなし。

長く、つらい旅の行く手を妨げようとする無数の魔物たち。旅の最初のうちに現れるものは、攻撃力もそれほど強くなく、また攻撃も割と単調なので、あまり苦労はしないかも…。しかし、徐々に強敵が出没するようになり、それにつれて攻撃も多彩になってきます。なかには『毒液』を吹き



かけたり、仲間を『混乱』、『まひ』させたりするヤツも現れます。みんながいろいろな魔法を覚えるまでは、持ち物のチェックを忘れずに！





## ●チームワークを大切に！

仲間たちと一緒に<sup>たいせつ</sup>なって旅を進めるようになる  
と、ズイブン心強くな<sup>こころづよ</sup>ってきます。その上、二人<sup>うえ ふたり</sup>  
が攻撃中<sup>こうげきちゅう</sup>に別の一人<sup>べつひとり</sup>が仲間を助ける魔法<sup>まほう</sup>を使う、  
といったチームワーク<sup>と</sup>が取れるようになってくれ  
ば、鬼<sup>おに</sup>に金棒<sup>かなぼう</sup>です！



## ●神託所を上手に使おう！

あちこちの街や村<sup>まちむら</sup>に建てられて、なにかと便利<sup>べんり</sup>  
になった神託所<sup>しんたくじょ</sup>。なかでも、恐ろしい魔物<sup>まもの</sup>たちの  
マッタダナカへ進<sup>すす</sup>んでいく前<sup>まえ</sup>には、神託所<sup>しんたくじょ</sup>へ寄<sup>よ</sup>っ  
て『天<sup>てん</sup>に祈<sup>いの</sup>る』こと<sup>こと</sup>を忘れ<sup>わす</sup>れずに、不覚<sup>ふかく</sup>にも命<sup>いのち</sup>を落<sup>お</sup>  
としても、最後<sup>さいご</sup>に寄<sup>よ</sup>った神託所<sup>しんたくじょ</sup>から冒険<sup>ぼうけん</sup>の旅<sup>たび</sup>を再<sup>さい</sup>  
開<sup>かい</sup>することができます。

## 使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10～15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



未来を創造する、電子技術の

データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-398-5317

©1989 DATA EAST CORP.

故障の際は、お買い求めのお店、  
もしくは弊社サービス課までご郵送ください。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。